

TILT

MICROLOISIRS

LAS VEGAS
RIEN NE VA PLUS

AVENTURE
DESCENTE
AUX ENFERS

HOT LINE
LES MEILLEURS
LOGICIELS
DU MOIS

SPECIAL
MUSIQUE
ROCK AND ROLL
GRAFFITILT

BON de COMMANDE
à envoyer à :
GUILLEMOT
International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité. **NOM**

Titres	Quantité
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Débitez ma ☐ Carte Bleue ☐ VISA ☐ EC Master Card ☐ Américan Express ☐ Crédit Agricole

☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours. (Ajouter 15 F de frais)

N°
Date d'expiration Signature
☐ Ordinateur ☐ C.64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec
votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD"
ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17
de 9 à 19 heures

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Tandon d'Achille?



Tandon, un très grand de l'informatique « pro », attaque l'Europe sous son nom et à des prix cassés

Le thème de la guerre des constructeurs est sans cesse rabâché. Et pourtant ! Il reste toujours d'actualité. Les directeurs du marketing ne cessent de susurrer dans l'oreille de journalistes complaisants que le marché est invraisemblable, que nombreux sont les appelés et bien peu sont les élus, que les faillites retentissantes arrivent. Les survivants se compteront sur les doigts d'une main. Ils ont raison, c'est sûr. Même si les avis divergent sur les noms des sacrifiés (toujours le concurrent), et si la date de l'apocalypse recule de jour en jour.

Le phénomène est connu dans le domaine de la micro-familiale. La micro professionnelle n'y échappe pas.

Dernier « coup » dans le petit monde du compatible : l'arrivée du géant Tandon. Arrivée d'autant plus remarquée que Tandon existe depuis plus d'un an sur le secteur du compatible, mais sous d'autres noms, comme Tandy (aux Etats-Unis) ou Victor (en France). Tandon, c'est la réussite à l'américaine, le conte de fée à la sauce yankee. Jugi Tandon, d'origine indienne, chairman de la société qui porte son nom, est parti de rien. Enfin, de presque rien. Ingénieur en électronique à Berkeley ; il crée sa société « dans un garage », en 1976. Un an plus tard, il a pris la moitié du

marché mondial de la tête de lecture pour lecteurs de disquettes. En 1979, il se lance dans la fabrication de lecteurs, avec la même réussite. En 1985, c'est le saut dans la construction d'un compatible. Avec une ambition à la hauteur des réussites antérieures : entrer dans le tiercé gagnant des fabricants de micro-informatique professionnelle. Michel Fromont, vice-président et responsable du marketing, argumente :

« Nous possédons une maîtrise technologique sans pareille. Nous construisons entièrement nos ordinateurs, à l'exception des moniteurs et des claviers. La fabrication des floppy de A à Z nous a donné une solide expérience. Nous maîtrisons parfaitement la technologie et les coûts. L'intégration verticale nous permet de vendre à des prix très bas, tout en laissant des marges confortables aux revendeurs, et en gagnant nous-mêmes de l'argent. Notre concurrent

Compaq, par exemple, s'asphyxie avec des coûts trop élevés. Qu'I.B.M. baisse ses prix de 10 %, et Compaq ne peut plus suivre sans perdre de l'argent. »

Pour mettre le maximum d'atouts dans sa poche, Tandon a débauché, à prix d'or, des grosses têtes de la Silicon Valley, comme Chuck Peddle, et le trio responsable de l'I.B.M. PC. Excusez du peu. En Europe Tandon se distribue donc sous son propre nom, tout en continuant à vendre des machines à d'autres sociétés. Aux Etats-Unis, seul ce dernier procédé est retenu. « Nous espérons réaliser en 1986 cinquante pour cent de notre chiffre d'affaires dans la vente de micro-ordinateurs. Il est évident que si nous échouons, c'est la société dans son ensemble qui périra. Mais Jugi est joueur, il est suffisamment riche pour aller se retirer aux Bahamas. S'il prend encore des risques, c'est pour s'amuser. » Les responsables de Tandon croient, ou font mine de croire, au succès de leurs micros, 100 % compatibles, du PC avec floppy, au XT avec disque dur 30 megas. Que Dieu les entendent. Mais les places sont très, très chères, dans un marché où les prix le sont, eux, de moins en moins.

Meurtre sur l'Atlantique

Toujours plus fort. Dans la veine de *Meurtre à Grande Vitesse* Cobra Soft récidive avec une enquête policière sur fond des années folles. Trente minutes pour éplucher le dossier d'enquête génialement réalisé. Tout y est : révélateur d'encre sympathique, codes secrets, petits mots doux ou encore la cordelette du crime. C'est grisant. L'intrigue ficelée de main de maître met en scène plus de quarante personnages que l'on pourra interroger à loisir. Certains personnages n'accepteront de parler qu'une fois l'enquête avancée. Jugez sur pièce : Philippe de Lavallière, as de l'aviation en route pour un nouveau record, est retrouvé mort à bord du Bourgogne. Trois autres passagers ont disparu. La tension est à son comble à bord du paquebot.



Nous sommes en 1937, les rumeurs de guerre s'amplifient en Europe. L'enquête se déroule à bord du navire, microcosme de la société de l'époque : savants nazis, stars éternelles, chefs d'orchestre et femmes de chambre légères. D'autant que ça peut rapporter gros : une croisière pour deux en Méditerranée. Les quarante-deux questions vous indiquent la marche à suivre. Espionnage, secrets brûlants sur les toutes premières recherches en informatique, humour. Le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques. Tilt mènera l'enquête à fond dans le prochain numéro. Seule la version Amstrad existe pour le moment. D'autres versions sont prévues : Thomson, Commodore, Spectrum, Oric. (Cobra Soft. Cassette, 220 francs, disquette 279 francs)

Le créateur du mois : Guy Claustre



Drôle de pedigree pour Guy Claustre : trente-neuf ans, Officier contrôleur de circulation aérienne, douze ans de contrôle des routes aériennes derrière lui, et quatre comme membre du groupe Casimathis (Conception Automatisée de Simulation d'Athis-Mons). Ce groupe a mis au point un système de conception de simulation de contrôle aérien, qui permet aux élèves de s'exercer dans des conditions identiques à celles de la réalité. C'est à la suite de cette réalisation exceptionnelle que les responsables de Vifi-Nathan ont demandé à Guy Claustre, Michel Farraut, Alain Mousset

et Christian de Stanski de réaliser l'analyse d'un logiciel de simulation sur TO7/70 : Contrôle aérien.

« C'est avant tout un travail d'équipe, insiste Guy Claustre. Nous avons tous les quatre la même qualification et la même expérience. Notre principale préoccupation a été de ne pas tomber

dans le piège du jeu. Contrôle aérien n'est pas un jeu. C'est une simulation très proche de la réalité, où tous les paramètres sont respectés. Et pour être certain de ne pas assister à une utilisation détournée, le logiciel s'arrête dès qu'il y a « air miss », c'est à dire un risque de collision dû à un non-respect des distances de sécurité. »

Sécurité. Le maître mot des « aiguilleurs du ciel ». Elle passe avant toute autre considération. Le métier de contrôleur est nerveusement très éprouvant. « Parfois, on se rend compte soudain que deux avions sont sur une route de collision. Le cœur passe immédiatement à plus de cent cinquante. Cela ne dure que quelques secondes, le temps de donner les ordres aux commandants de bord pour reprendre les marges de sécurité. »

Lorsque Guy Claustre parle du contrôle, on sent très nettement la passion. Et c'est vrai que l'écrasante responsabilité supportée par le contrôleur va de pair avec de grandes satisfactions. « Il arrive que l'on se dise : je n'ai vraiment pas perdu ma journée ! Une fois par exemple, je reçois un appel de détresse d'un petit avion de tourisme, perdu dans le brouillard. Le pilote était complètement affolé, incapable de se stabiliser en vol horizontal. Heureusement, il possédait un pilote automatique et une « boîte miracle », qui nous permet de localiser précisément l'appareil, y compris avec son altitude. J'ai réussi à le poser à Orly. Le pilote en a été quitte pour une bonne amende, car Orly est interdit aux avions de tourisme. Quelques jours plus tard, il est venu nous voir en salle de contrôle avec une caisse de champagne... »



GUILLEMOT International Software

G.I. le label des meilleurs jeux.

AMSTRAD

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1 ↑ Ye Ar Kung Fu | Kjonami Imagine |
| 2 ↑ Who dares wins II | Alligata |
| 3 ↓ They sold a million | Hit Squad |
| 4 - 3 D Grand Prix | Amsoft Exopal |
| 5 - Cauldron | Palace Software |
| 6 ↑ Sky Fox | Ariola Electronic Arts |
| 7 ↓ Sorcery + | Virgin |
| 8 - Highway encounter | Vortex |
| 9 ↑ Spy vs spy | Beyond |
| 10 ↑ Warrior + | Rainbow |
| 11 - Cyrus Chess | Intelligent Chess Soft Amsoft |
| 12 ↑ Eden Blues | Ere |
| 13 - Fighter Pilot | Digital Intégration |
| 14 ↑ Balle de match | Psion Fil |
| 15 ↑ T.L.L. | Vortex |
| 16 - Macadam Bumper | Ere |
| 17 ↑ Hyper sports | Kjonami Imagine |
| 18 - Bruce Lee | Datsoft US Gold |
| 19 ↑ Supersleuth | Gremlins Graphics |
| 20 ↑ Meurtre sur l'Atlantique | Cobra |

COMMODORE 64

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 ↑ Rock'n wrestle | Melbourne |
| 2 ↓ Commando | Elite |
| 3 - Winter games | Epyx |
| 4 - Sky Fox | Electronic Arts |
| 5 ↑ Back to the future | Electric Dreams Activision |
| 6 - Little camp | Activision |
| 7 ↑ Law of the west | Accolade |
| 8 ↑ Revs | Firebird |
| 9 ↑ Critical Mass | Durell |
| 10 ↑ Scalextrix | Leisure Genius |

MSX

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1 - Sorcery | Virgin |
| 2 ↑ Battle for Midway | PSS |
| 3 - Allen 8 | Ultimate |
| 4 - Knight Lore | Ultimate |
| 5 ↑ North Sea | Aackosoft |
| 6 ↑ A view to a kill | Domarth |
| 7 ↑ Jump Jet | Anirog |
| 8 ↓ Super chess | Kuma |

ORIC ATMOS

- | | |
|------------------------------|--------|
| 1 - Dambuster | IJK |
| 2 - Macadam Bumper | Ere |
| 3 ↑ Xenon 3 | IJK |
| 4 ↑ Zorjans Revenge | IJK |
| 5 - Triathlon | Ere |
| 6 ↓ Chess | IJK |
| 7 ↓ Avlak | Domark |
| 8 - Meurtre à grande vitesse | Cobra |

THOMSON

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1 - Super Tennis | Answare |
| 2 ↑ Beach Head | Access Fil |
| 3 ↑ Runway | Miclog |
| 4 ↓ Football | Nice Ideas |
| 5 - Blitz Intelligent | Fil |

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



Le club
des fanas
de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES... ENCORE MOINS CHERS!

ATARI 2600 INCROYABLE

SPACE SHUTTLE
ENDURO = 195 F
GHOSTBUSTER

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

SUPER FOOTBALL
MASTER OF THE UNIVERSE
D & L TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY..... 45 F
MISSION DELTA (ere)..... 89 F
MILLIONNAIRE..... 110 F
CITE MAUDITE (ere)..... 125 F
MICROSAPIENS (ere)..... 125 F
STANLEY..... 125 F
STAR..... 125 F
1815..... 129 F
FRELON..... 135 F
TRIATHLON (ere)..... 135 F
SECRET DU TOMBEAU..... 139 F
MACADAM BUMPER (ere)..... 145 F
3D FONGUS..... 149 F
DIAMANT ILE MAUDITE..... 149 F
AIGLE D'OR..... 169 F
FLIPPER..... 169 F
RETOUR DR GENIUS..... 169 F
MASTER PAINT..... 225 F
LORIGRAPH..... 260 F

THOMSON TO7/TO7-70/MOS

ELIMINATOR..... 120 F
PULSAR II..... 130 F
YETI..... 145 F

TO7/70-MOS

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE = 295 F
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platina)..... 175 F
BEACH HEAD..... 175 F
ECHECS 3.7..... 110 F
MON GENERAL..... 135 F
MINOTAURE..... 135 F
1815..... 135 F
FOX..... 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS..... 155 F
INVASION..... 159 F
DIEUX DU STADE..... 159 F
AIGLE D'OR..... 169 F
ANDROIDE..... 179 F
FBI..... 195 F
EMPIRE..... 199 F
MANDRAGORE..... 195 F
SCRABBLE..... 245 F
KARATE..... 175 F
CINQUIEME AXE..... 175 F
COLISEUM..... 175 F
OCEANIA..... 185 F
LORRAN..... 165 F
AIR ATTACK..... 195 F
CHRISTAN..... 179 F
SOLEIL NOIR..... 145 F
LA GESTE D'ARTILLAC..... 245 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE..... 195 F
LAS VEGAS..... 195 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLOSOLO FLIGHT..... 185 F

MOS

CROCKY 2..... 110 F
MILLIONNAIRE..... 125 F
STANLEY..... 129 F
TOP CHRONO..... 135 F
VOX..... 160 F
MISSION DELTA..... 160 F
FLIPPER II..... 169 F
TABLO 5..... 225 F
SPACE SHUTTLE..... 245 F

5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité.

HIT PARADE

ARCHON (NF)	119 F
BALL BLAZER (NF)	99/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BRUCE LEE (NF)	145/145 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race (NF)	99/145 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	99/145 F
RESCUE ON FRACTALUS	99/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
ZORRO (NF)	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMAI	ND/199 F

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DIG DUG	95 F
DRELB	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
HACKER (NF)	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
MR DO (NF)	95 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
PAC MAN	95 F
PITFALL II (NF)	125 F
RIVER RAID	125 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND/145 F

ATARI 600/800/XL/130

NOUVEAUTES !

	CD
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
ELECTROGLIDE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES ROLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
THE EIDOLON (NF)	ND/145 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

(G) Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE !

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.

Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club, et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.

Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

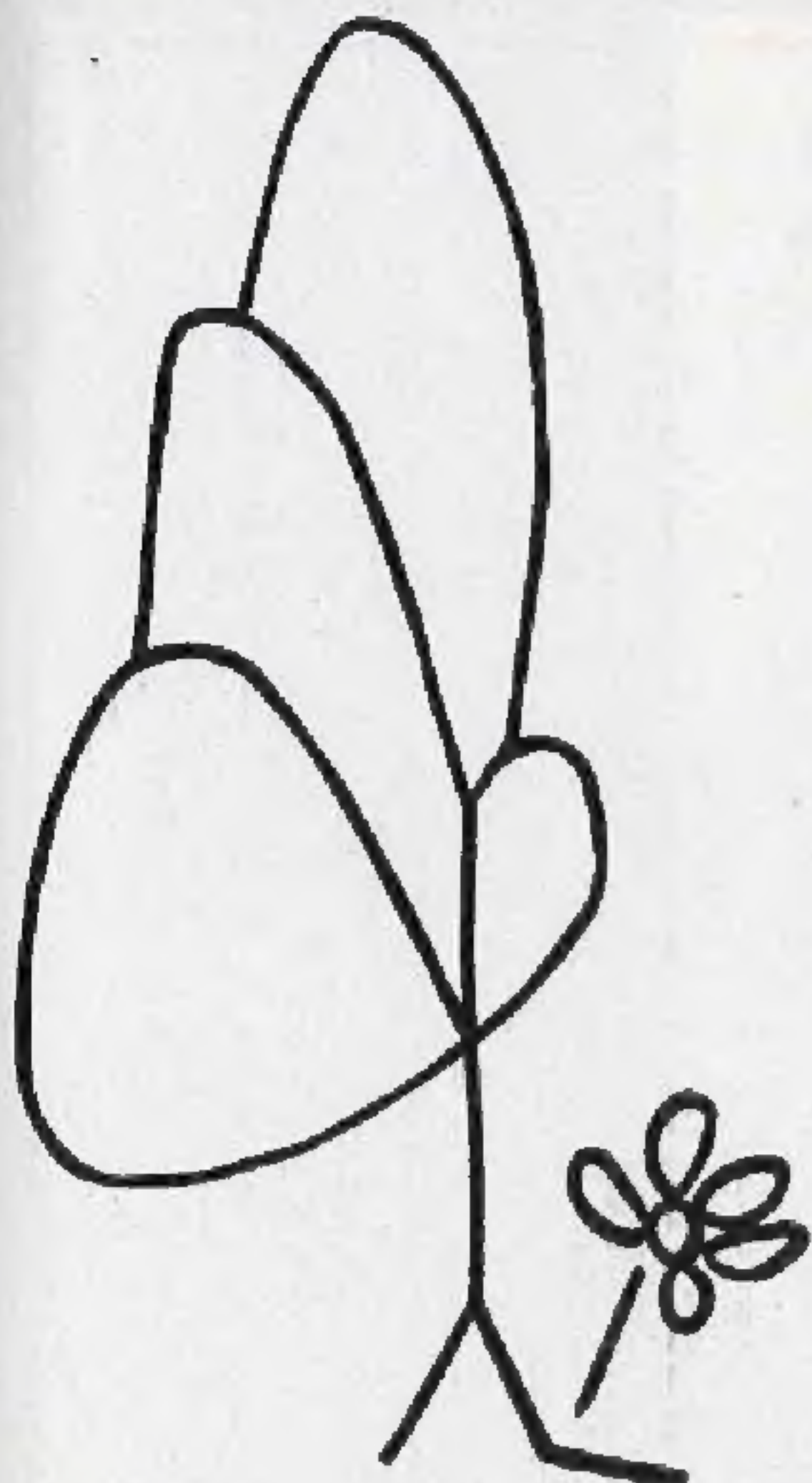
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

"Branché de la Micro"

Sur : Apple - Atari - Amstrad - Commodore 64 -
Oric - MSX - Sinclair - Spectrum - Thomson.

*Vous souhaitez choisir tranquillement vos
logiciels de jeux, de programmes éducatifs,
d'utilitaires familiaux.*



DIF-LOG

vous propose :

- **Le nouveau catalogue 86-1** détaillé et illustré
- Des **informations nouveautés** régulières
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

----- ✂ -----
DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM :
ADRESSE :

PRÉNOM :
SIGNATURE :

CODE POSTAL :
VILLE :
TYPE DE MICRO UTILISÉ :

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 20 F en France métropolitaine, 30 F hors hexagone, par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

+ de 1000 TITRES

**COCONUT
RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF

**FORUM-EXPO
COMMODORE**

**COCONUT
MONT-PARNASSE**
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85

10h à 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

ORIC/ATMOS	
1815	129
3D FONGUS	140
3D MUNCH	140
AFFAIRE EN OR	125
L'AGLE D'OR	165
AS DES AS	160
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
ATLANTIS	115
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANÇAIS	180
BASIC TURBO	119
BERING	160
BIBLIOPHICHES	150
BOMBIX	150
BUDGET FAMILIAL	118
BUSINESS MAN	125
CATEGORIC	95
CHALLENGE VOILE	140
CHALLENGER	115
CHEOPS	140
CHESS	140
CITADELLE	150
CITE MAUDITE	120
COBRA PINBALL	140
CROCKY	120
CRYPT SHOW	95
D BUG	170
DAM BUSTER	100
DAD	120
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145
DODGY	120
DOSSIER G	115
DURENDAL	150
ELYSEE	165
FIRE FLASH	120
FLIPPER	165
FLUTE INCA	120
FRELON	120
GALAXION	95
GENERAL	130
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
HADES	220
HOBBIT	175
HUBERT	120
HYPERSPACE 4	109
INVADER	100
LAS VEGAS	95
LORIGRAPH	255
LORITEL	395
MACADAM BUMPER	140
MANOIR DR GENIUS	140
MASQUE D'OR	145
MASTER PAINT	220
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	85
MILLIONAIRE	150
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONITEUR	140
MONOPOLIC	129
MONTSEGUR	115
MYSTERE DE KIKEKANKOI	180
PLANETE BLEUE	109
PROBE 3	100
RDV TERREUR	95
RETOUR DR GENIUS	160
REVERSI CHAMPION	160
SAGA	115
SECRET DE KAIJUR	130
SECRET DU TOMBEAU	135
STANLEY	120
STAR	120
STARTER 3D	129
STRESS	109
STYX	120
SUPERCOPY	120
SUPERJEEP	120
TERMINUS	95
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE 80 JOURS	120
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIATHLON	130
TRIDENT DE NEPTUNE	95
TYRANN	149
VISION	120
VORTEX	260
WORLD WAR 3	95
XENON	100
ZOOlympics	120
ZORGON	100

TARIF M.S.X	
ALIEN 8	129 C
A VIEW TO A KILL	105 C
AACKO BASE	499 C/D
AACKO TEXT	499 C/D
BUCK ROGERS	125 C
BOULDERDASH	95 C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS	
CHALLENGE	105 C
COMPUTER HITS 6	69 C
CUBE INFORMATIQUE	270 C
FLIGHT PATH 737	90 C
GESTE D'ARTILLAC	290 C
GHOSTBUSTERS	119 C
BOMBIX	229 C
HYPER SPORTS I	229 C
HYPER SPORTS II	229 C
HYPER OLYMPIC I	229 C
HYPER OLYMPIC II	229 C
HOLE IN ONE	280 C
HOBBIT	210 C
JET SET WILLY	49 C
JET SET WILLY II	49 C
JUMP CHALLENGE	90 C
KNIGHT LORE	129 C
KUNG FU	189 C
MANIC MINER	79 C
MAZE MAX	120 C
MANDRAGORE	239 C
NIGHT SHADE	129 C
NORTH SEA HELICOPTER	195 C
ODIN ASS/DESSAS FRANÇAIS	200 C
PITFALL II	150 C
PING PONG	189 C
RIVER RAID	150 C
ROAD FIGHTER	229 C
SORCERY	95 C
SUPERCHESS	140 C
TENNIS	109 C
THE HOBBIT	140 C
GALAXION	119 C
ZAXXON	135 C
737 FLIGHT SIMULATOR	90 C
3D KNOCK OUT	100 C

THOMSON	
AFFAIRE EN OR (T07/M05)	145
AIGLE D'OR	140
AIR ATTACK	150
ATLANTIS	120
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	135
BILLARD	89
BYORITHMES (T07/M05)	120
CATEGORIC (M05)	140
C.A.O. (T07/M05)	320
CHALLENGE VOILE (T07/M05)	140
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120
CROCKY II (M05)	120
CHOPLIFTER (M05)	250 K
CHOPLIFTER (T07/T0)	260 K
COLISEUM	140
CUISINE FRANÇAISE	99
DIEUX DU STADE (T07/T0/M05)	159
ERNEST (T07/M05)	95
ECHecs 3.7 (M05)	120
ELIMINATOR	99
EMPIRE	150
FLIPPER	140
HISTOIRE DU THEATRE (T07/M05)	125
KARATE (T07/T0/M05)	175
LORAIN (T07/M05)	195
MANDRAGORE (T07/T0/M05)	195
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MICRO SCRABBLE (T07/T0/M05)	250
MISSION DELTA	162
MINOTAURE	110
MINER 2049 (M05)	260 K
MINER 2049 (T07/T0)	260 K
MON GENERAL	110
NUMERO 10 (T07/M05)	190
N° 10/SCRABBLE/ PLANETE INCONNUE	260
PULSAR II	110
PLANETE INCONNUE	190
SPACE SHUTTLE (M05)	260
TOUTANKHAMON	140
TYRANN	150
TOP CHIRONO	90
VOX (M05)	180
YETI	120
1815	135
5° AXE	140

SPECTRUM	
WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	49
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	110
ARCADE HALL OF FAME	99
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVOLON (HEWSON)	99
ABU SIMBEL	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	120
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BACK TO SKOOL	120
BRUCE LEE	85
BOULDERDASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	220
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GOONIES	79
GLADIATOR	110
GUNFIGHT ULTIMATE	120
GHOSTCHASER	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	180
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LIGHTMAGIC GRAPHICS	
DESIGNERS	180
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX ARIOLA	79
SPIREFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	89
SWEET'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
SOUTHERN BELLE	85
STARBUCKE	79
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
THE ART STUDIO	220
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THEY SOLD A MILLION	89
THEATRE EUROPE	119
TIGERS IN THE SNOW	99
THE GREAT AMERICAN	99
ROAD RACE	140 C
TANK COMMANDER (creative)	119 C
ULTIMA III	200 D
UPN'DOWN	97 C
WHIRLWIND	97 C
ZONE X	110 C
ZORRO	140 C
ZAXXON (datasoft)	145 C

ATARI	
ACTION BIKER	30 C
ARCHON	125 C
ATTACK OF THE MUTANTS	
CAMELS	79 C
ARCHON (electronic's art)	210 D
AZTEC CHALLENGE (cosmi)	90 C
AIRWOLF	85 C
BLUE MAX 2001	97 C
BLUE MAX 2001	146 D
BLUE MAX	97 C
BRUCE LEE (datasoft)	144 C/D
BOULDERDASH	120
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95 C
BALLBLAZER	99 C
BEACH HEAD	147 D
COLOSSUS CHESS 3.0	109 C
COMPUTER WAR (creative)	175 C
COLOR SPACE	80 C
CONAN	147 D
CHIMERA	60 C
COLOSSUS CHESS 3.0	210 D
CHOP SUEY	95 C
DIG DUG	97 C
DOSSIER G	97 C
DROPZONE	90 C
ELECTRO GLIDE	97 C
ENCOUNTER (magaven)	97 C
FIGHTER PILOT	110 C
FIGHTER PILOT	180 D
FREE	250 D
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)	97 C
GOONIES	100 C
GHOSTBUSTERS	129 D
GRIDRUNNER (11 amasoft)	130 C
GHOSTCHASER	97 C
HERO	250 K
HACKER	129 C
HOVER BOOBER (1 amasoft)	80 C
HARD HAT MACK	112 C
INTERNATIONAL KARATE	150 C
JUMPJET	120 D
JUMPJET	99 C
KENNEDY APPROACH	130 C
KENNEDY APPROACH	190 D
KEYSTONE KAPERS	195 K
KING OF THE RING	140 D
KING OF THE RING	110 C
KARATEKA	275 D
LUCIFER'S REALM	160 D
MEDIATOR	110 C
MEDIATOR	182 D
MERCENARY	120 D
MERCENARY	100 C
MR DO	97 C
M.U.L.E	120 C
MIG ALLEY ACE	97 C
ONE ON ONE	110 C
QUASIMODO	90 C
PITFALL II	250 K
POLE POSITION	97 C
POLE POSITION	100 D
PAC MAN	97 C
ROAD RACE	100 D
RESCUE ON FRACTALUS	120 D
RESCUE ON FRACTALUS	99 C
RIVER RAID	250 K
RIVER RESCUE (creative)	160 C
SPY HUNTER	160 C
SPY HUNTER	190 D
SUPER ZAXXON	145 D
SUPER ZAXXON	97 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
SPIREFIRE ACE (micropose)	97 C
SOLO FLIGHT (micropose)	135 C
SUBMARINE COMMANDER (creative)	119 C
STRIP POKER	97 C
SPY'S DEMISE/ SPY STRIKES BACK	100 C
TAPPER	130 C
TAPPER	180 D
THEATRE EUROPE	102 C
TIGERS IN THE SNOW	210 D
THE GREAT AMERICAN	
ROAD RACE	140 C
TANK COMMANDER (creative)	119 C
ULTIMA III	200 D
UPN'DOWN	97 C
WHIRLWIND	97 C
ZONE X	110 C
ZORRO	140 C
ZAXXON (datasoft)	145 C

L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64	
POWER CARTRIDGE	495 K
ASYLUM	99 C
ASYLUM	149 D
ARCADE HALL OF FAME	100 C
ARCADE HALL OF FAME	129 D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	150 D
BOUNDER/METABOLIS	110 C
BOUNDER/METABOLIS	140 D
BALLBLAZER	140 C
BALTIC 85 SSI	475 D
BROADSIDES SSI	580 D
BEACH HEAD II	95 C
BEACH HEAD II	149 D
BOULDERDASH II	115 C
BARRY MAC GUIGAN	
BOXING	99 C
CAULDRON	85 C
CRITICAL MASS	110 C
COMMANDO	99 C
COMMANDO	180 D
SPY V SPY II	99 C
SPY VERSUS SPY	95 C
SPY VERSUS SPY	175 D
SUMMER GAMES	109 C
SUMMER GAMES	149 D
DRAGONSKULL ULTIMATE	99 C
DESERT FOX	99 C
DESERT FOX	148 D
DONALD DUCK	99 C
DONALD DUCK	160 D
EXPLODING FIST	71 C
ENTOMBED ULTIMATE	105 C
ELITE	139 C
ELITE	185 D
FRIDAY THE 13TH	130 C
FRIDAY THE 13TH	175 D
FIGHT NIGHT (BOXE)	100 C
FIGHT NIGHT	145 D
FIGHTING WARRIOR	120 C
FIGHTING WARRIOR	140 D
FLIGHT SIM II	
CASSETTE français	450 C
FIGHTER PILOT	105 C
FLIGHT SIMULATOR II (doc française)	570 D
FASTLOAD EPYX	269 K
GEOLOGIQUE SSI	549 D
GOONIES	110 C
GYROSCOPE	90 C
GYROSCOPE	130 D
HARDBALL	99 C
HARDBALL	149 D
HACKER	99 C
HACKER	125 D
I OF THE MASK	140 C
IMPOSSIBLE MISSION	99 C
IMPOSSIBLE MISSION	149 D
INTERNATIONAL SOCCER (FOOTBALL)	169 K
INTERNATIONAL TENNIS	120 C
INTERNATIONAL KARATE	89 C
KUNG FU MASTER	99 C
KUNG FU MASTER	149 D
KERMIT	99 C
KERMIT	149 D
KORONIS RIFT	130 C
KORONIS RIFT	170 D
KENNEDY APPROACH	95 C
KARATEKA	100 C
KNIGHTS OF THE DESERT SSI	260 D
LORDS OF THE RING	190 C
LEGEND OF THE AMAZON	
WOMEN	99 C
LEGEND OF THE AMAZON	
WOMEN	149 D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99 C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	125 D
MATCH FISHING	100 C
MERCENARY	105 C
MERCENARY	190 D
MAIL ORDER MONSTER	165 D
MUSIC STUDIO	290 D
MUSIC STUDIO	105 C
NIGHTSHADE ULTIMATE	99 C
NIGHT RIDER	89 C
NOW GAMES II	100 C

OUTLAWS ULTIMATE	
OPEN (GOLF)	109 C
PITSTOP II	99 C
PITSTOP II	190 D
PINBALL CONSTRUCTION SET	160 D
PARADROID	80 C
QUESTRON SSI	699 D
ROCK N' WRESTLE (CATCH)	100 C
ROCK N' WRESTLE	180 D
REVS	150 C
REVS	190 D
RAMBO	90 C
RAMBO	160 D
RACING DESTRUCTION SET	190 D
RACING DESTRUCTION SET	99 C
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
RESCUE ON FRACTALUS	125 D
SPACE DOUBTS	110 C
SUPERMAN	99 C
SUPERMAN	175 D
SARON III	635 D
SCALEXTRIX	140 C
SPY V SPY II	99 C
SPY VERSUS SPY	95 C
SPY VERSUS SPY	175 D
SUMMER GAMES	109 C
SUMMER GAMES	149 D
SOLO FLIGHT	145 C/D
SKYFOX	110 C
SKYFOX	125 D
SUMMER GAMES II	95 C
SUMMER GAMES II	149 D
SCARABEUS	110 C
SCARABEUS	145 D
TIME TUNNEL	99 C
TIME TUNNEL	149 D
THEY SOLD A MILLION	95 C
THEY SOLD A MILLION	145 D
THE GREAT AMERICAN	
ROAD RACE	105 C
THEATRE EUROPE	115 C
THE WAY OF EXPLODING FIST	139 D
THE FOURTH PROTOCOL	190 C
TIGERS IN THE SNOW	99 C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149 D
UNDERWORLD ULTIMATE	140 C
WHO DARES WINS II	80 C
WILD WEST	130 C
WILD WEST	145 D
WIZARDRY	99 C
WIZARDRY	130 D
WINTER GAMES	99 C
WINTER GAMES	145 D
YIE AR KUNG FU	89 C
ZORRO	118 C

COMMODORE BOUTIQUE	
COMMODORE 128D	6490
COMMODORE 128	3250
LECTEUR DISK 1571	3490
MONITEUR 1901 40/80C	3490

MICRO STAR

Histoire d'O...ric

Difficile de ne pas verser une larme attendrie sur le micro qui initia au bonheur informatique une génération entière de programmeurs français. Son âge d'Or est terminé, mais avec l'Atmos et son nouveau grand frère, le Téléstrat, Oric n'a pas dit son dernier mot.

Enfant prodige venu d'Angleterre, ordinateur symbole de la « seconde génération ». « L'Oricmania » a occupé le haut de l'affiche fin 83 et début 84. Période épique où il fallait jongler avec les transformateurs, recommencer vingt fois le chargement des programmes, avec volume sonore comparable à un moteur d'avion. A l'époque il était courant de parler de « phénomène Oric » comme aujourd'hui de « phénomène Amstrad ». L'un comme l'autre doivent leur réussite à un rapport qualité/prix imbattable à un moment donné. Pourtant l'Oric était tout sauf inattaquable : taux de retours inavouable, fiabilité de chargement des cassettes plus que fantaisiste. Les équipes de programmeurs d'Ere Informatique, Loricels ou Cobra Soft ont fait leurs premières armes sur le Basic de l'Oric. La bombe a depuis pris des allures d'étoile filante.

La campagne de publicité en 1984 présentait l'Oric/Atmos comme l'ordinateur définitif. Un an après, il s'affichait sous la bannière « micro-école » avec une unité centrale à 999 francs. Cela résume l'évolution du marché de la micro informatique et l'image de marque de l'Oric. Il est actuellement un bon premier ordinateur, concurrencé de très près par l'Atari 800 XL vendu à un prix encore plus compétitif. Les nouveaux logiciels se font rares. Un come back pour l'Oric ? C'est l'objectif affirmé d'Eurêka Informatique, nouveau propriétaire de la marque, depuis le 1^{er} juin, qui compte sur les progrès réalisés sur le chargement et l'alimentation pour relancer les ventes. A l'origine fabriqué en Grande-Bretagne, il a fait l'essentiel de sa carrière en France. Selon Eurêka, 200 000 machines ont été vendues dans l'hexagone, ce qui représente 60 à 70 % des ventes mondiales. Eurêka fabrique l'ordinateur dans son usine de Normandie également consacrée à la construction de moniteurs et d'interfaces vidéos.

Depuis sa commercialisation en septembre 82, l'Oric a subi moult modifications et améliorations. Son histoire ressemble à une grande saga avec, en vedette, un ordinateur qui n'est chaque fois ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre. Elle débute en octobre 1982 avec la sortie du premier Oric. Amstrad joue l'intégration, Oric l'extension. L'Oric 1 à ses débuts vouait un amour sans limites aux transformateurs. Quand on aime on ne compte pas : vous m'en mettez trois : un pour l'unité centrale, un pour le magnétophone et, c'est là où réside son génie, un pour l'alimentation de la prise péritel. Petit, avec des allures d'ordinateur de poche, 17 cm sur 28, il devenait paradoxalement le plus encombrant des micros. L'Oric 1, disponible en deux versions, 16 ou 48 K, s'habillait de beige et de noir avec un clavier gomme. Dix-huit mois plus

tard l'Oric 1 laissait la place à l'Oric/Atmos, et jouait le rouge et le noir sur un clavier mécanique, type « Qwerty », au toucher performant. La version « Azerty » annoncée déjà en avril 84 n'a jamais vue le jour.

Pour 490 francs il est encore possible de passer de l'Oric 1 à l'Atmos, ce qui revient à changer le boîtier et la Rom. Au delà de ces différences ils se ressemblent comme des frères jumeaux. La compatibilité est quasi totale de l'Oric 1 vers l'Atmos. Seules les quelques adresses de la Rom ont été changées.

Les programmes qui font appel à ces adresses présentent généralement une face « Oric » et une face « Atmos ». Depuis le rachat par Eurêka, d'autres améliorations ont été apportées. Alimentation intégrée pour la prise péritel, chargement beaucoup plus fiable qu'auparavant et baisse du prix.

Malheureusement le problème du « reset » reste entier. Aucune initialisation du programme n'est réellement possible. Il existe bien un interrupteur en dessous et manœuvrable exclusivement à l'aide d'une pointe « Bic » pour éviter toute initialisation malheureuse. Moyennant quoi il ne sert jamais. Malins, les heureux possesseurs avaient alors pris l'habitude de débrancher systématiquement la prise alimentation. A chaque fois que la fiche approchait les sorties immédiatement voisines l'ordinateur « bugait ». Et ce détail expliquait le taux important de retours à l'usine.

A défaut de bouton « reset » les constructeurs auraient quand même pu prévoir une protection de ces sorties. Une seule solution, se rabattre sur le bon vieux scotch isolateur. Vive le progrès.

Les entrailles de l'ordinateur

L'Oric/Atmos est construit autour du microprocesseur 6502 qui équipe également l'Atari et l'Apple IIe. C'est un véritable 48 K qui offre, au prix d'une petite gymnastique sur l'Atmos, l'ensemble de sa mémoire vive pour la programmation, même en Basic, auquel il faut ajouter les 16 K de gestion vidéo. Le Basic de l'Oric est un Basic étendu qui s'est enrichi dernièrement de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires pour les possesseurs du Microdisc. Ses capacités sonores et musicales, trois voix sur cinq octaves, sont particulièrement faciles à utiliser. Une seule instruction Basic permet d'obtenir des bruitages performants : « zap » pour l'arme galactique à laser, « shoot » pour le coup de fusil ou encore « explode » pour l'explosion. Vous en apprécierez toute la saveur en connectant votre Oric à une chaîne hifi. Il possède en effet un haut parleur et un amplificateur intégré fiable à ce matériel haute fidélité. Les huit couleurs et la haute résolution 200 sur 240 sont également très simples



à utiliser avec des instructions du style « circle ». En mode texte l'écran affiche 27 lignes de 40 colonnes qui se ramènent à 26 lignes sur 39 colonnes, utilisables une fois les paramètres de contrôle pris en compte. Parmi les nouvelles instructions vous trouverez entre autres la possibilité de redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque écran, etc. A regretter : l'absence de commande d'un joystick dans le Basic, tout comme celle d'une prise. Il faut donc se munir d'une interface de jeu programmable, 350 francs, qui oblige à reprogrammer les mouvements du joystick à chaque utilisation.

Oric et Fils

Sans tomber dans la « périphéromanie » il est vrai que la valeur d'un ordinateur se mesure également à son nombre d'accessoires et de périphériques qui viendront enrichir l'utilisation potentielle de la machine. Les Oric possèdent toutes les entrées/sorties classiques : la sortie Parallèle Centronics qui permet le raccord avec tout type d'imprimante par l'adjonction d'un câble spécial vendu environ 150 francs, la prise Din pour lecteur de cassettes, prise péritel et prise antenne et le port d'extension pour modem et lecteur de disquettes. L'élément marquant parmi les périphériques est sans conteste le nouveau lecteur de disquettes Microdisc au format

trois pouces. La capacité des disquettes est de 170 K formatées par face. Il assure un chargement rapide et silencieux, environ 8 K à la seconde. Le nouveau système d'exploitation, le Sedoric, n'est pas en mémoire morte, il doit donc se charger avant chaque utilisation avec la disquette Master. Entre autres fonctions intéressantes, le Sedoric permet la traduction des programmes sauvegardés avec l'ancien Dos en Sedoric, un programme de démonstration de fichiers à accès direct et surtout un Basic étendu comportant plus de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires : la porte est ouverte aux programmeurs. Le transformateur extérieur qui possède un refroidisseur — sur les anciens modèles il était intégré au lecteur — alimente également l'unité centrale. Le lecteur de disquettes coûte 2 490 francs avec le Sedoric, le deuxième lecteur : 1 490 francs.

Pour les fans de la communication : Loritel, Tilt d'or en 85 et Oscar 86 de la Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique, remplacera avantageusement un modem. Loritel est composé d'un logiciel, d'un manuel et d'un câble d'interface qui relie votre Oric au Minitel. Il offre les mêmes capacités qu'un modem pour un prix nettement inférieur. Inutile de rappeler l'intérêt que représente l'ordinateur face au Minitel affamé d'unité de taxation. Outre les économies lors de l'archivage des pages consultées, vous pouvez dialoguer avec d'autres ordinateurs et au besoin transformer votre micro en un mini-serveur par la création de pages Télétel aux normes Vidéo-tex. Le logiciel existe également sur Thomson.

Des versions Amstrad et Apple sont en préparation. Signalons, d'autre part l'imprimante MCP 40 ploter quatre cou-

leurs, commercialisée par Eurêka pour 990 francs.

Dans le rayon « logiciel », les nouveautés, nous l'avons déjà signalé, sont rares et peu innovantes. Difficile de sélectionner vingt-quatre titres phares pour le micro star, ne parlons pas de la liste des cent. Sur les cent soixante-dix titres proposés par certains catalogues, seuls cinquante valent réellement le détour. Quant à l'avenir de la machine en elle-même, tous les doutes sont permis. Les innovations récentes lui redonneront peut-être un second souffle mais il reste un outsider.

Avec l'arrivée du nouvel ordinateur, Téléstrat (voir Tilt journal), la bête à communiquer avec son modem et ses sept logiciels intégrés, il est douteux qu'Eurêka poursuive longtemps la fabrication de l'Atmos.

Un espoir pour les actuels possesseurs : la compatibilité, annoncée totale entre l'Atmos et le Téléstrat relancera sans doute la production de logiciels.

Pour finir levons le voile sur les signes cabalistiques qui ornent la bannière en briques des publicités magazines. Ne cherchez plus. Il ne s'agit ni d'un mot de passe ni d'un message codé, encore moins d'un grand concours « qui comprend, gagne ». De la bouche même des constructeurs cela ne signifie rien. Eclairant n'est-il pas ?

Nathalie Meistermann

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Une affaire en or	Free Game Blot	Simul. économique	*****	B	18-21-25
Les aventures de Lilla et Jacky	Micropuce	Aventure	***	B	18
Bombyx	Dialog Infor	Réflexe	*****	B	18
Calcul mental	Loricels	Educatif	*****	B	22
Course aux lettres	Loricels	Educatif	***	A	18
Dambuster	IKK	Simulateur de vol	***	B	20
Dedal	Infogrames	Action	***	B	21
Le diamant de Keops	Sprites	Action/avent.	***	B	21
Doggy	Loricels	Réflexes	*****	B	18
Don Juan	Duc	Strat. amoureuse	***	B	18
Frelon	Loricels	Action	***	B	21
Locus	No Man's Land	Aventure	*****	A	20
La maison de la mort	Micro pg 5	Aventure	***	B	18
Master paint	Ere Informatique	Dessin	*****	C	22
Microciel	Marco Polo	Educ./astron.	***	B	22
Mission impossible	No Man's Land	Avent./espion.	***	B	18
Monopolic	Free Game Blot	Monopoly	***	A	25
Montsegur	Norsoft	Avent. historique	*****	B	22
Planète bleue	Cobra Soft	Educ./géogr.	*****	B	22
Le rendez-vous de la terreur	Ere Informatique	Aventure	*****	A	18
Le retour du Dr Genlas	Loricels	Avent. graph.	**	B	22
Le spectre d'Anubis	Micro progr.	Aventure	*****	B	18
Survivor	Loricels	Action	***	A	18
Talisman	Infogrames	Action	***	B	19
Le tour du monde en 80 jours	No Man's Land	Aventure	*****	B	18
La tour fantastique	No Man's Land	Aventure	**	B	18
Le trésor du pirate	Free Game Blot	Course au trésor	***	B	18-23
Le Trident de Neptune	No Man's Land	Réflexe	***	C	18
3D Munch	Loricels	Réflexe	*****	B	18
Vision	Duc	Sciences divinat.	*****	B	22
Le Yi King	Duc	Sciences divinat.	***	B	19

BIBLIOGRAPHIE

APPRENTISSAGE DE LA MACHINE :

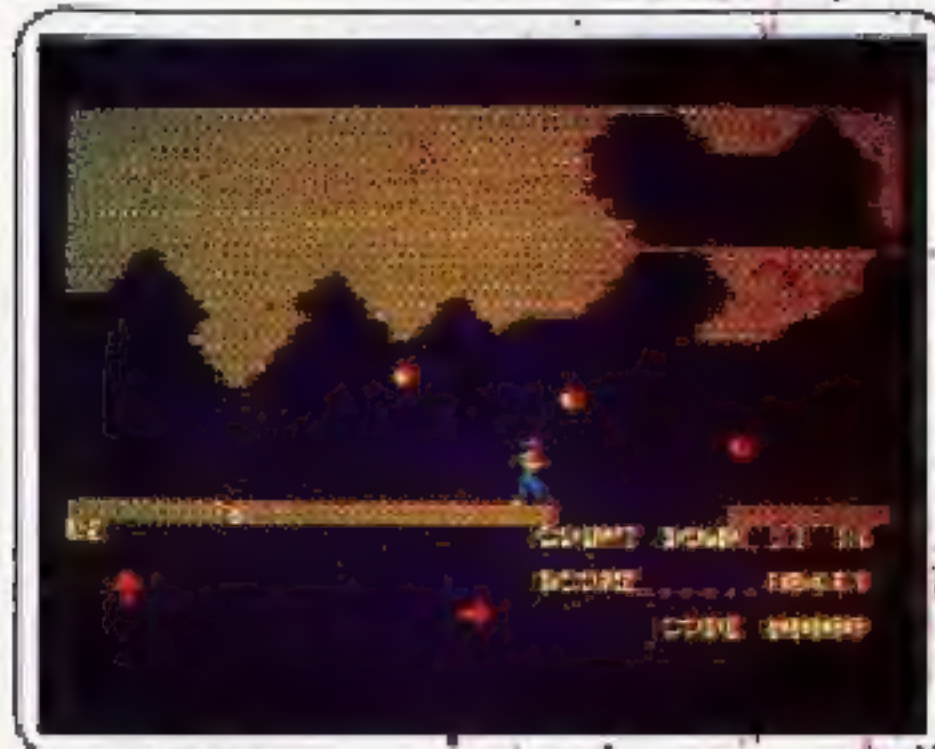
- « Pilotez votre Oric 1 et Atmos », microsystème, collection Poché Informatique, P. Gualde, 60 F.
- « Oric/Atmos votre micro-ordinateur », collection Micro-Monde, éditions Cedic Nathan, 37 F.
- « Guide pratique de l'Oric/Atmos », du Basic à l'Assembleur, éditions Cedic Nathan, 80 F.
- « La découverte de l'Oric », M. David, éditions du PSI, 95 F.
- « Les clés pour Oric », E. Fiesselles, éditions du PSI, 105 F.
- « Oric/Atmos pour tous », J. Boigontier et S. Brebion, éditions du PSI, 105 F.

PROGRAMMES ET PROGRAMMATIONS :

- « Oric/Atmos, vos programmes », collection Micro, éditions Cedic Nathan, 37 F.
- « Programmer en langage machine sur Oric/Atmos et Oric 1 », C. Touchard, éditions Cedic Nathan, 95 F.
- « 52 programmes sur Oric », J. Boigontier, éditions du PSI, 105 F.
- « Les cahiers du Basic sur Oric », J. Boigontier, éditions du PSI, 75 F.
- « Assembleur de l'Oric », M. Henriot, éditions du PSI, 95 F.
- « Des programmes pour votre Oric », M. Piot, éditions Cedic Nathan, 59 F.
- « Programme pour votre Oric », E. Jacob et J. Portelli, Collection Sorecom, 85 F.
- « 102 programmes sur Oric », J. Deconchat, éditions du PSI, 120 F.

A l'apogée de sa gloire deux mensuels étaient entièrement consacrés à l'Oric, « Mic'oric » a cessé de paraître après son neuvième numéro. En revanche, « Theoric » lancé en juin 84 continue sa parution, il est disponible dans tous les magasins spécialisés.

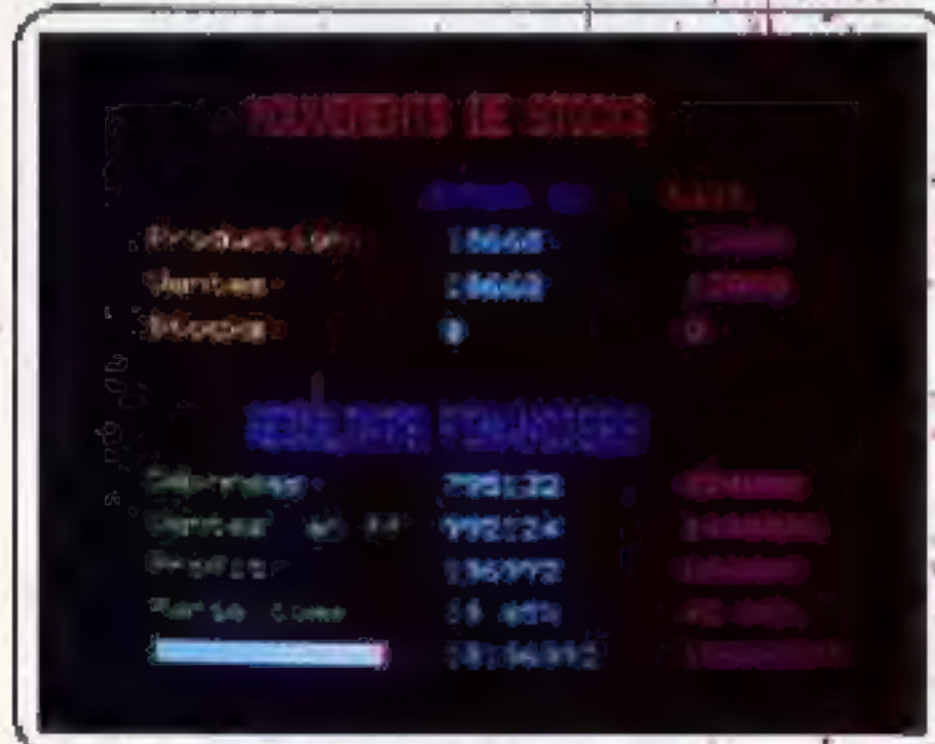
MICRO STAR



Dangereusement vôtre

En avant pour trois épisodes du film : premier round, il faut cueillir Mayday qui s'est parachutée du haut de la tour Eiffel. Deuxième round sauver Tracy, bloquée dans l'ascenseur en flammes. Dernier round, charmer Mayday et désamorcer la bombe destinée à faire exploser Silicon Valley. C'est varié, difficile et drôle sur un fond musical stimulant. Bond a-t-il enfin trouvé son partenaire à sa taille ? (K7 Domark)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Millionnaire

Plus pour les battants que pour les fils à papa qui dilapident les fortunes. Capital de départ 10 millions. Choisissez votre branche, le climat, la conjoncture économique et le nombre de partenaires. Le cas échéant vous définirez leur niveau. Selon les prévisions du marché vous porterez vos efforts sur la publicité ou la productivité. Résultat et prix de revient s'affichent à la fin. (K7 Ere Informatique)

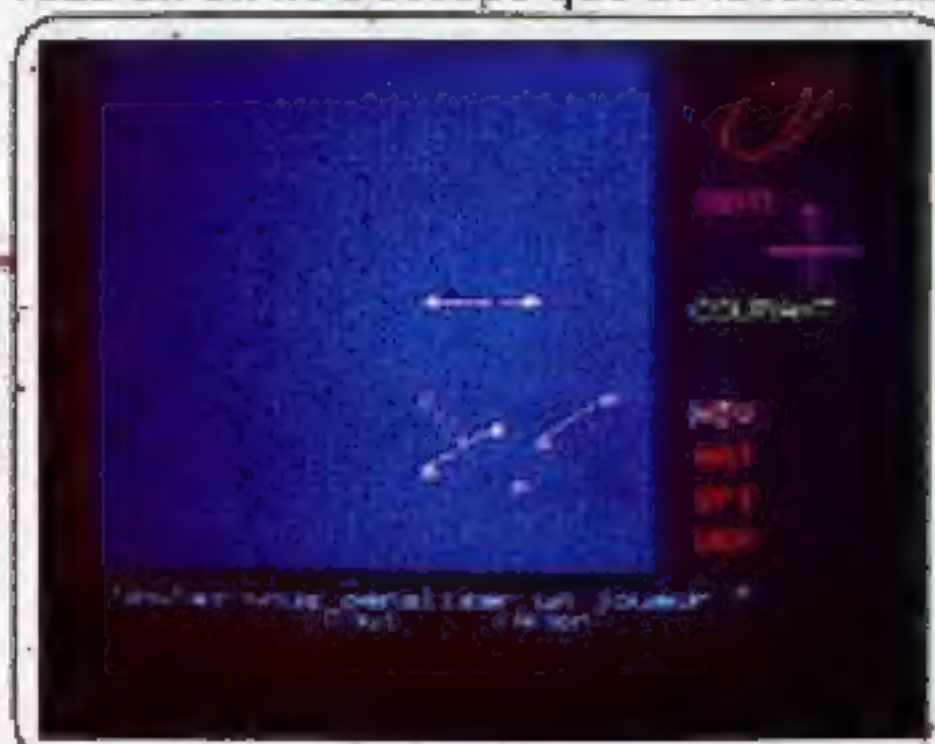
Type : jeu économique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



3 D Fongus

Le survol du désert en jet, un jeu d'enfant ? Rase motes sur les cactus, troupeaux de rhinocéros et rochers qui parsèment la piste. Attention fragile, cinq chocs détruisent l'appareil. L'altitude ne varie pas, votre action se limite aux déplacements latéraux. Il suffit de suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Vous pourrez par la suite découvrir des passages souterrains imprévus. (K7 Loricels)

Type : pilotage de jet
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Challenge voile

Une régate olympique sur trois bouées pour un, deux ou trois régatiers plus l'ordinateur. Les trois niveaux de difficulté permettent d'assimiler progressivement les différents paramètres d'une course de voile. Au niveau un on ne s'occupe que de la force du

vent. Au niveau deux s'ajoutent les courants et l'utilisation de la dérive et du spi. Au troisième, la direction du vent varie. Original et réussi. (K7 Loricels)

Type : tactique de régate
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

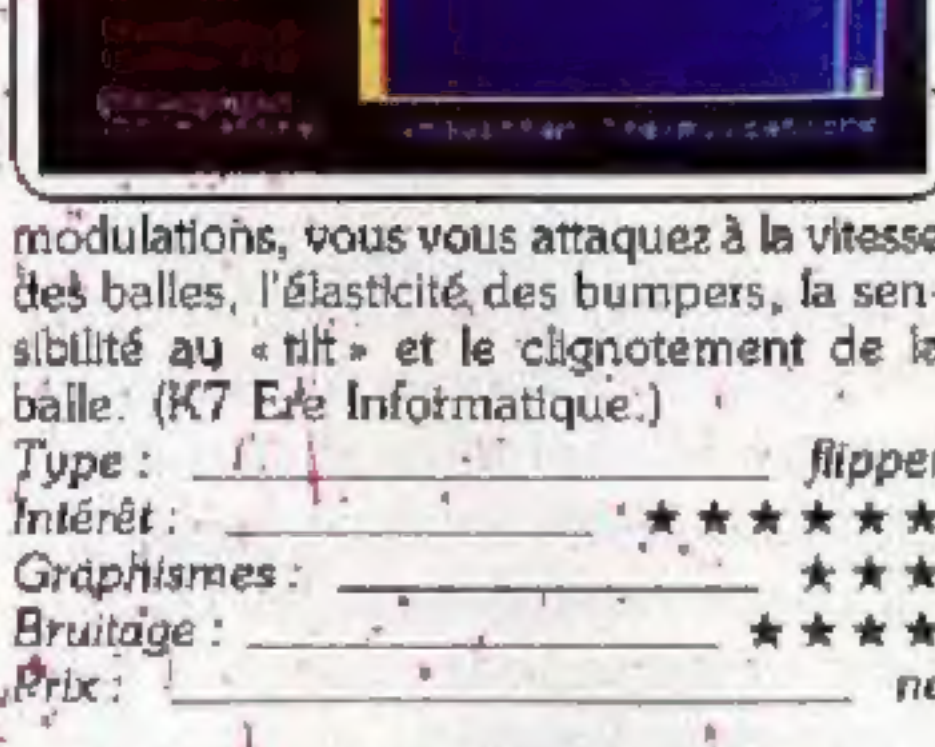


Macadam bumper

La robe des flippers redéfinissables perd un peu de son sel dans sa version pour Oric. Jeu d'origine moins fourni et moins coloré que pour Amstrad. Vous retrouverez les extraballs, « specials », parties gratuites et vibrations d'écran hyper réalistes. Côté

modulations, vous vous attaquez à la vitesse des balles, l'élasticité des bumpers, la sensibilité au « tilt » et le clignotement de la balle. (K7 Ere Informatique)

Type : flipper
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Lorigraph

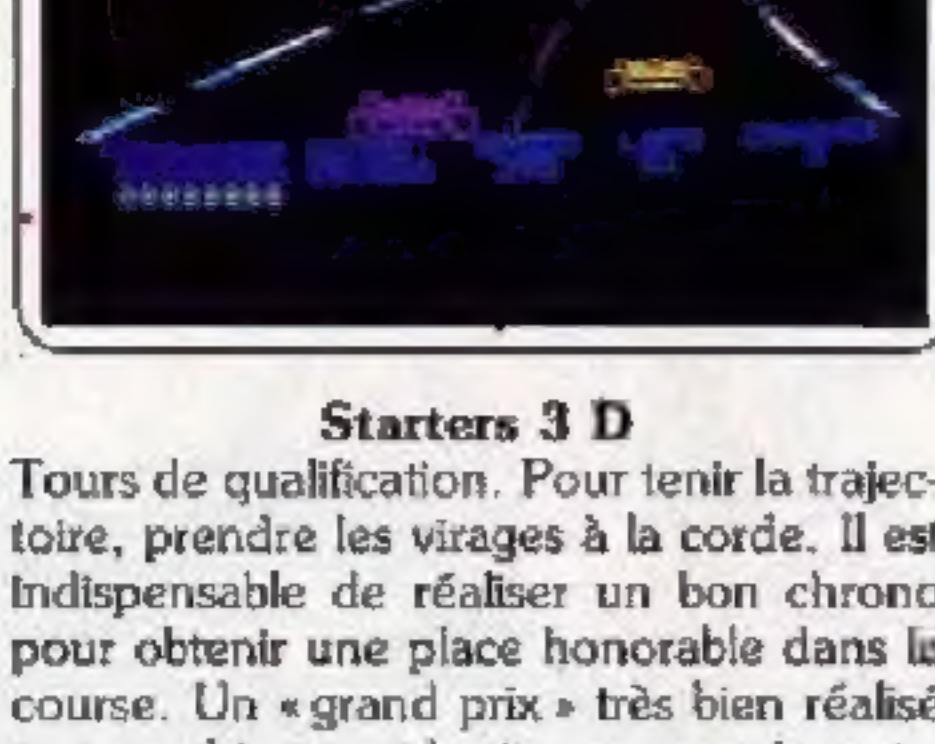
Militaire de dessin avec histogrammes, camemberts et insertions de texte à la clé. La présentation est faite d'icônes, de fenêtres et de menus déroulants. On retrouve les traditionnels droites, crayons, rectangles et ellipses. Sept motifs de base : rayés, bri-



Rabbit

Pour les irréductibles des classiques de jeu d'action. Rabbit ici, kangourou ailleurs, le thème est toujours le même. Vive les rebondissements multiples. Rabbit détruit les champignons qui le poursuivent, d'abord en leur sautant dessus puis en les poussant dans la rivière. Le tout est correctement emballé, graphisme, couleurs et animation. Synchronisation nécessaire. Moins facile qu'il n'y paraît. (K7 Norsoft)

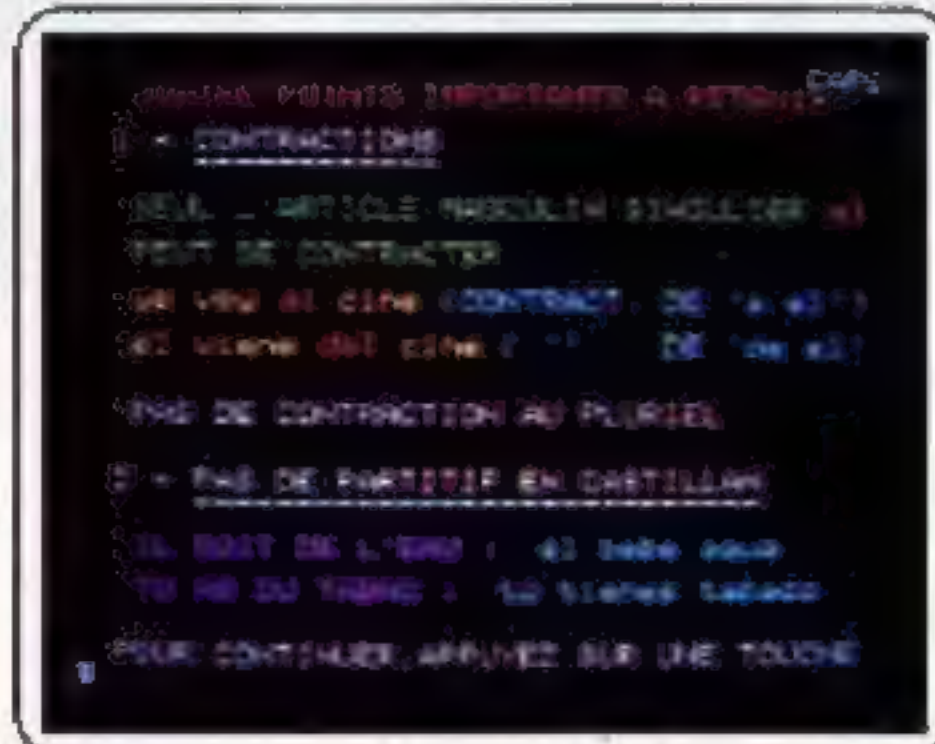
Type : action classique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Starters 3 D

Tours de qualification. Pour tenir la trajectoire, prendre les virages à la corde. Il est indispensable de réaliser un bon chrono pour obtenir une place honorable dans la course. Un « grand prix » très bien réalisé aux graphismes et bruitages convaincants. A grande vitesse les pneus crissent dans les virages et la voiture part en dérapage. Malheureusement elle tient généralement trop bien la route. (K7 Landscape)

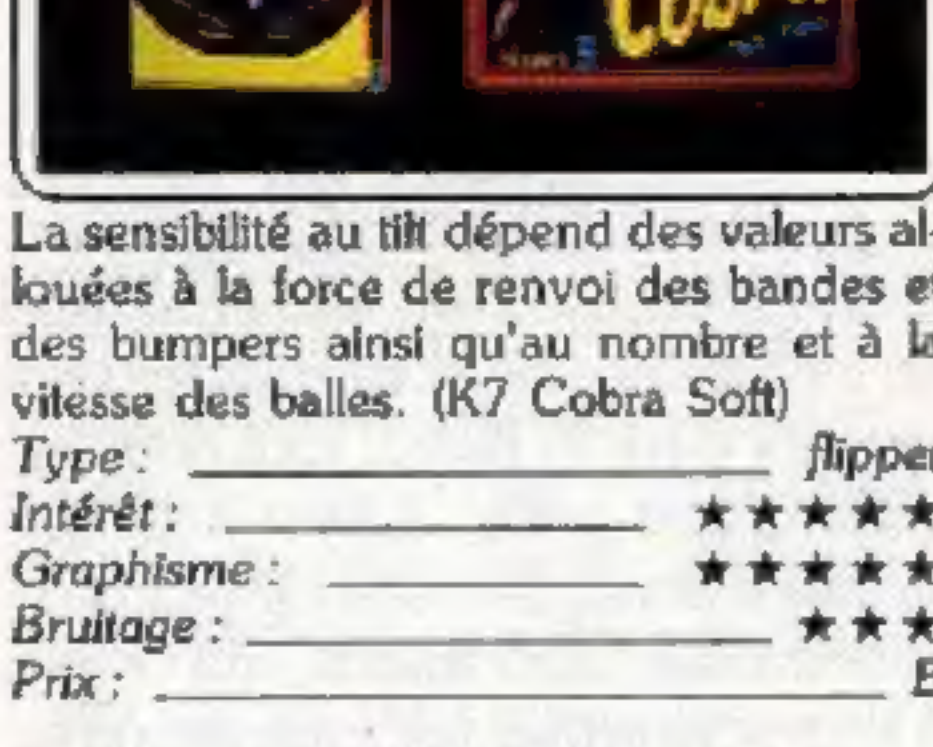
Type : course automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Cobra pinball

Du venimeux pour les mordus de billards électroniques. Un flipper très classique qui comporte trois bumpers, un tourniquet, une paire de flaps, six cibles et cinq couloirs aux répercussions variées : extraballs, loterie, special. Première partie gratuite à 50 000.

Type : flipper
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



La célèbre méthode Assimil réussit un sans fautes sur ordinateur. C'est le must de l'éducatif de langue. Les versions anglais et espagnol sont disponibles. Vous « assimilez » une centaine de points de grammaire, orthographe ou vocabulaire avec les exercices d'application (plus de 500). Le programme comprend seize leçons réparties sur quatre cassettes. Accompagné d'un manuel de 500 pages : du solide.

Type : apprentissage de langues
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : F

La sensibilité au tilt dépend des valeurs allouées à la force de renvoi des bandes et des bumpers ainsi qu'au nombre et à la vitesse des balles. (K7 Cobra Soft)

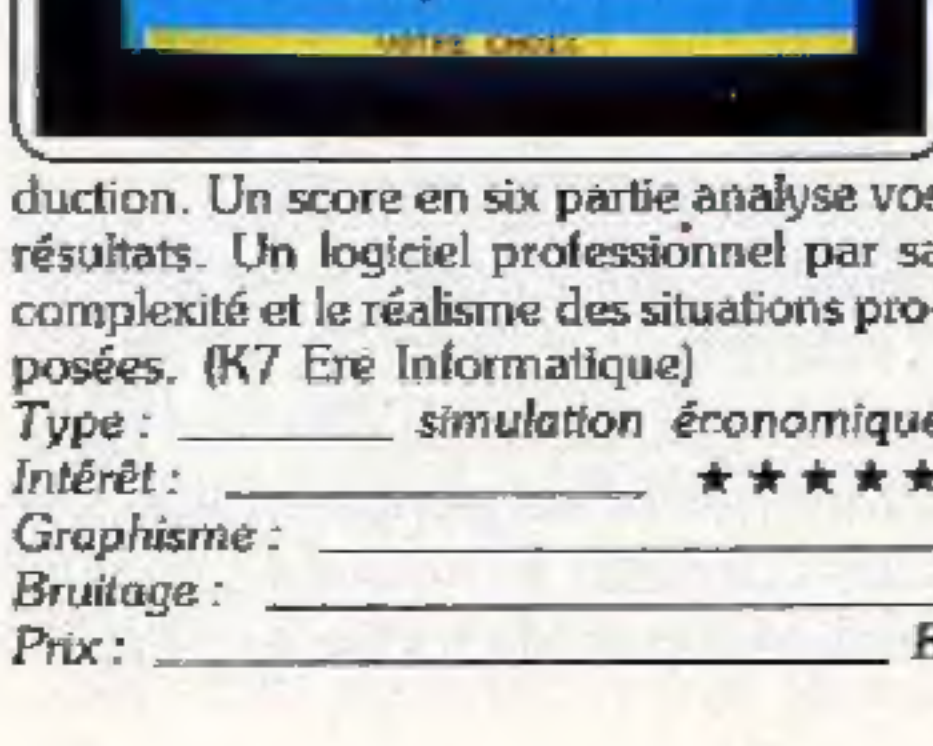


Business man

Les postes : D^r de production, D^r de marketing, PDG ou D^r financier. Le marché : la micro informatique. D'entrée de match, le menu fait le bilan et vous indique les faiblesses de l'entreprise. Vous pouvez agir sur la gestion financière, le marketing ou la pro-

duction. Un score en six parties analyse vos résultats. Un logiciel professionnel par sa complexité et le réalisme des situations proposées. (K7 Ere Informatique)

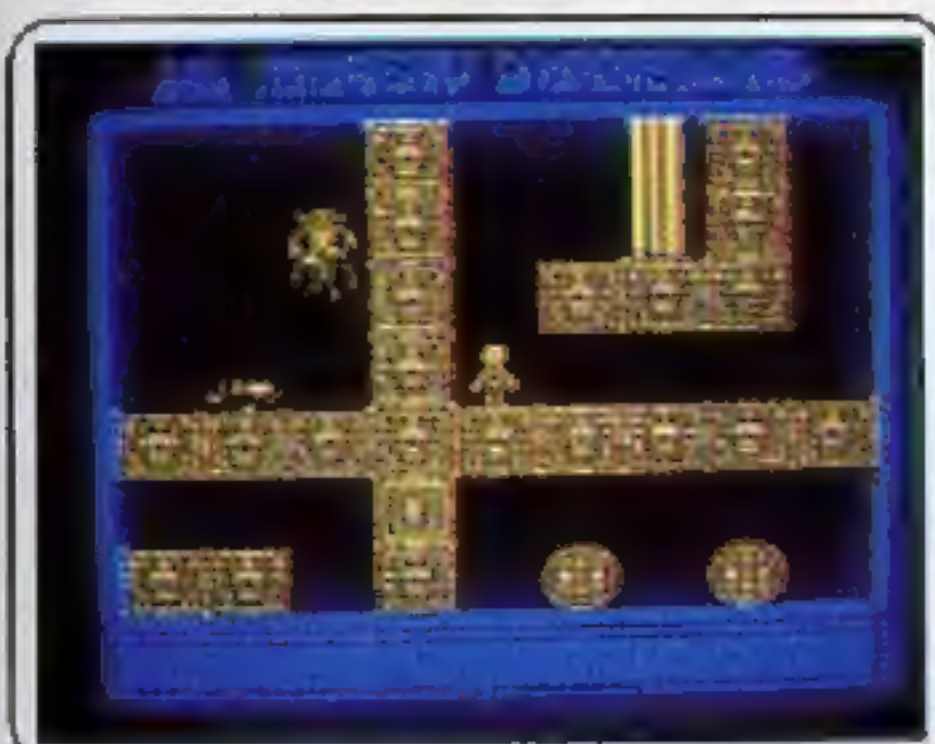
Type : simulation économique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Triathlon

Tir à l'arc, aviron et haltérophilie à la façon des Antiques. Le tir s'effectue sur une cible mobile par vent variable. Obtenez une qualification sinon vous n'accéderez pas à l'aviron. Seuls les mouvements parfaitement orchestrés permettent de remporter l'épreuve. Pour l'épaulé/jeté, il faut frapper le plus rapidement possible sur la barre. Graphisme excellent et animation sonore étonnante. (K7 Ere Informatique)

Type : sports multiples
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Le secret du tombeau

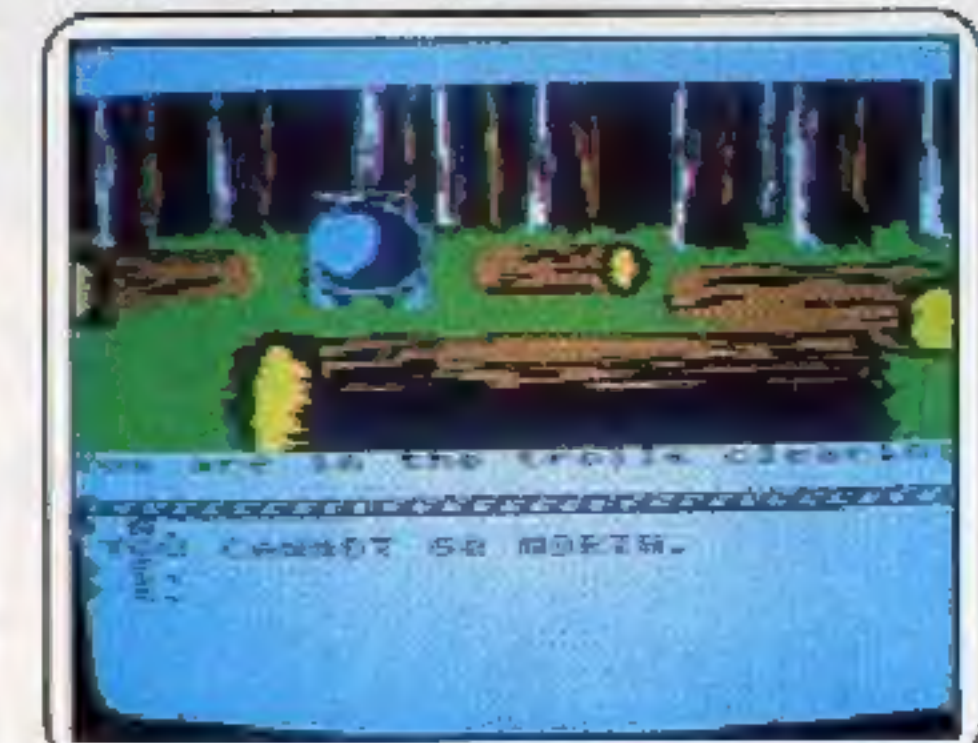
Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierre sont prêts à le broyer. L'action est primordiale pour ce jeu d'aventure. Pas de progression sans bons réflexes. Accrochez-vous, c'est ardu. Vos déplacements s'effectuent par des touches d'activation du laser qui ouvre certains passages et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Rien de transcendant. (K7 Loricels)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



The Hobbit

Les difficultés sont connues dès le début puisque reprises fidèlement du livre de Tolkien : « Bilbo le Hobbit ». Ce petit personnage bonhomme est entraîné malgré lui par Gandalf le magicien. L'enjeu : la quête d'un trésor gardé par un dragon. Le nain Tho-



Le mystère de Kikekankoi

L'intérêt ne réside pas dans l'originalité du thème : délivrer la belle éperdue, retenue prisonnière par un savant fou dans un temple aux mille recoins. Elle git ligotée et nue dans les bas-fonds du temple de Kikekankoi. L'aventure vous entraînera de barque en delta plane et de médecin en chasseur. Le vocabulaire est simple mais complet, et en français. Une bonne énigme. Un graphisme qui date. (K7 Loricels)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Aigle d'or

La classique des classiques, Tilt d'or 84. C'est dans le donjon que réside l'aigle d'or depuis des milliers d'années. Mais pour l'atteindre il faut se méfier de tout. L'équipement s'achète avec les 500 Thalers de départ. Ne perdez pas de temps, la votre est limitée. Un plan dresse au fur et à mesure l'inventaire des pièces déjà visitées. Cris, ossements et parchemins gothiques émaillent l'aventure. (K7 Loricels)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Meurtre à grande vitesse

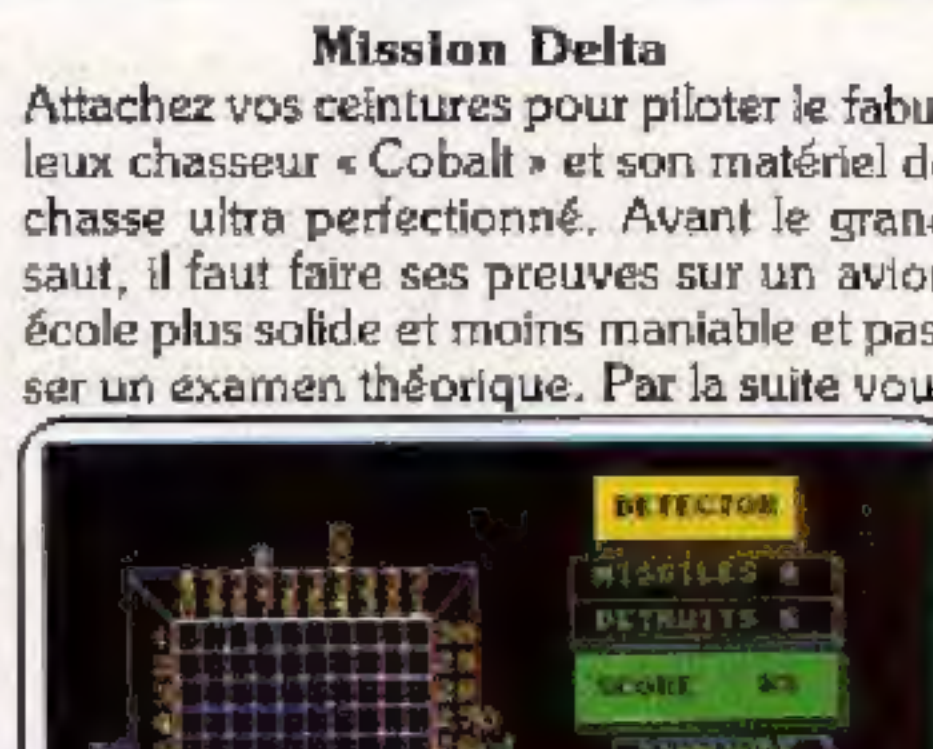
Le meurtre d'un sénateur impliqué dans le trafic de drogue intervient dans un TGV qui fonce à 270 km/h vers Paris. Palpitant. Interrogatoires en règle des passagers, inspection minutieuse des wagons. Treize indices matériels accompagnent la cassette.



Le diamant de l'île maudite

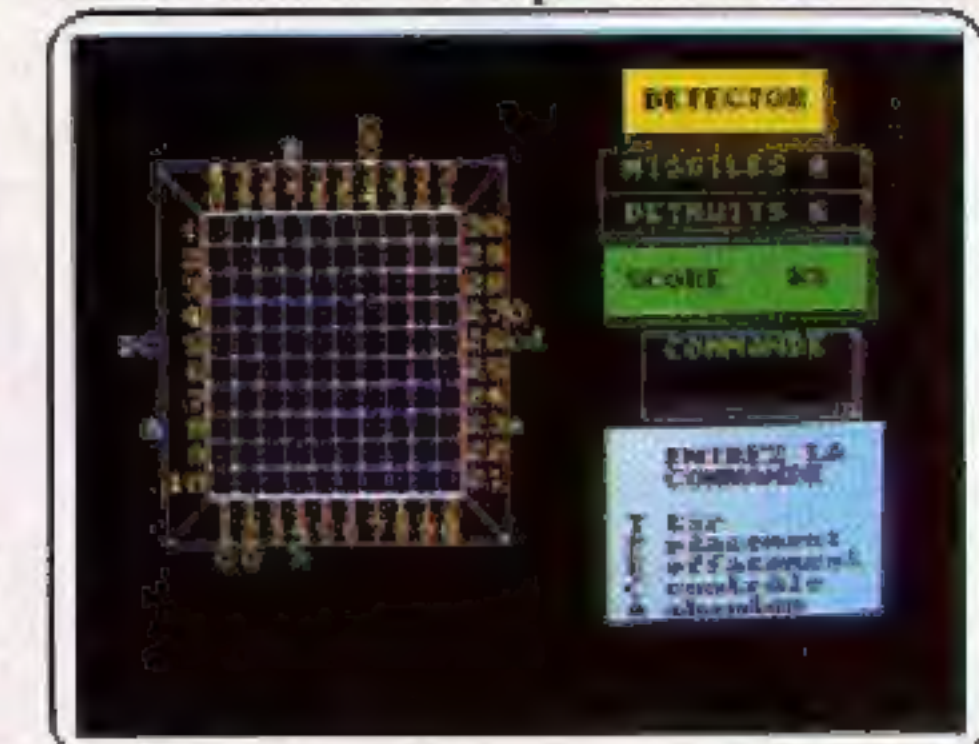
Robinson du clavier vous échouez sur l'île à la recherche d'eau, d'aliments et du secret du diamant. Pensez aux noix de coco. La première partie en surface est suivie d'une errance dans des galeries peuplées de gorilles belliqueux, de fantômes kleptomanes, de dragon et de bouddhas. Ces deux niveaux rendent l'aventure particulièrement longue et complexe. C'est un des meilleurs jeux d'aventure sur l'Oric. (K7 Loricels)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Mission Delta

Attachez vos ceintures pour piloter le fabuleux chasseur « Cobalt » et son matériel de chasse ultra perfectionné. Avant le grand saut, il faut faire ses preuves sur un avion école plus solide et moins maniable et passer un examen théorique. Par la suite vous

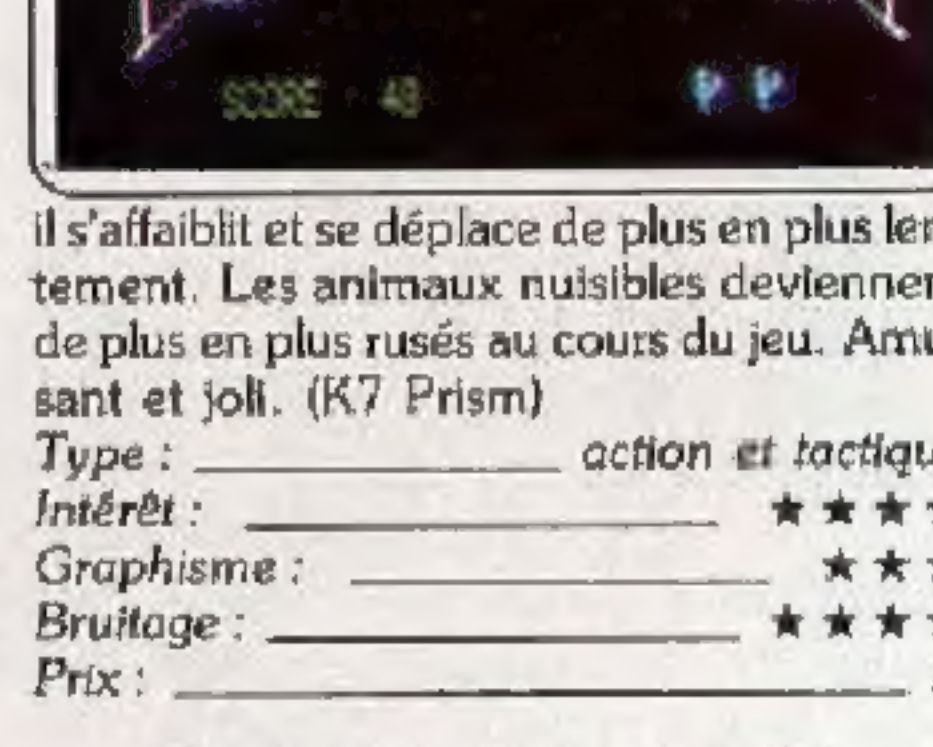


Coq'inn

Le stress du poulailler. Le coq doit à la fois féconder les poules et protéger les œufs des intrus, hérissons, rats..., qui cherchent à les manger. Sans oublier de se nourrir pour reprendre des forces. Il faut savoir doser ses différentes activités. S'il ne picore pas assez,

il s'affaiblit et se déplace de plus en plus lentement. Les animaux nuisibles deviennent de plus en plus rusés au cours du jeu. Amusant et joli. (K7 Prism)

Type : action et tactique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A



Don't press the letter <Q>

On a toujours besoin d'un jeu d'échelle chez soi. Plates-formes et échelles vous aideront à échapper à un curieux petit diable qui vous poursuit partout. Neuf joueurs pourront vivre entre étages et paliers. Vive les allers retours non-stop contre la mon-



tre. Aucune originalité mais suffisamment difficile pour être intéressante. Le graphisme est moyen. Ne boudons pas notre plaisir. (K7 LJK)

Type : jeu d'échelle
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A

SOS AVENTURE

d'Eurêka : que chercher dans la dernière énigme, par quoi commencer que faut-il faire (une aide) serait bien précieuse, puisqu'il n'y a aucune indication pour commencer la sixième énigme.

D'avance merci ; sincères salutations. Et vive Tilt c'est une revue super.

Guillaume

Je tiens d'abord à répondre à quelques questions que se posent les Eurékaniens :

Pour parier aux courses il faut donner un poulet au devin et dire « tenu ». Une fois entré dans le marais, il faut faire E, SO, E, S pour prendre la rose et revenir par l'inverse.

Pour guérir de la lèpre, il faut donner le suaire à Saint Pierre.

Pour se déshabiller avant de se laver, il faut aller au vestiaire et faire : « retirer habit ».

Il faut faire « utiliser épieux » avant de creuser la mine et on peut utiliser le marteau pour prendre une dent. Au Moyen Age, il faut faire « nord » devant le château de la fée Morgane pour y entrer.

Devant la porte blindée il faut donner le code de l'ordinateur (Caraïbes). La clé trouvée dans le bureau de Von Berg sert à prendre le talisman. Pour commencer les Caraïbes, on peut tout simplement faire « break ». La porte qu'il faut brûler est celle où est Charlie.

Un grand merci à Emmanuel pour son truc au Moyen Age qui m'a permis de finir ma troisième époque. Hélas, je suis lamentable à Colditz : 25 %. J'aimerais savoir que faire sur Spectrum pour avoir le chocolat et pouvoir creuser dans les douches. Aux Caraïbes je fais 80 % mais je ne sais pas sortir de la propriété de Von Berg avec le talisman, au niveau de la clôture.

François

J'aimerais commencer par remercier toutes les personnes qui m'ont écrit pour l'Enlèvement et Castle Wolfen... (je les ai terminés).

En réponse à Christian, dans Eurêka à Rome, il faut les planter avant de creuser dans la grotte. C'est juste après être entré (utiliser épieux). Et pour les gens qui ne savent pas comment enlever la harpe du sac (Moyen Age), il faut simplement écrire : « enlever harpe ».

Pour Christophe, pour commencer aux Caraïbes, la première réponse est « meep meep ». Tu trouveras toutes les autres dans les différents Tilt.

Dans le Moyen Age, comme à Rome, comment traverser le marais ?

Jean-Yves

Voici deux mois que je suis arrêté dans Golden Voyage de Adventure International, et je n'arrive pas à m'en sortir. Je suis dans un temple sacré, je trouve un passage, j'y entre et je ne sais plus où je suis. Si quelqu'un peut m'aider, je lui en serais éternellement reconnaissant.

Bertrand

Pour répondre à Philippe (n° 27), dans l'Aigle d'or, pour détruire le fantôme, il faut avoir le crucifix en main et renvoyer les éclairs qu'il lance en sautant juste avant qu'ils arrivent. Bonne chance !

Moi aussi, j'ai des problèmes. Comment éviter la flèche dans la salle du diamant bleu ?

A quoi sert l'étoile ?

L'Aigle d'or a été présenté en détail dans Tilt n° 12.

Eric

Pour Olivier (n° 23 - Sabre wulf - Spectrum), La grotte qui se trouve au-dessus du départ est la tanière du Wulf ; il ne faut y pénétrer que si l'amulette est

complète. A l'intérieur il y a une autre grotte gardée par une statue. Il suffit de toucher cette autre grotte pour que ce soit gagné. Pour y accéder : descendre, passer par les montagnes, remonter tout en haut (jusqu'à une autre chaîne de montagnes), passer par ces montagnes, redescendre, aller au sud-ouest, à droite, remonter : vous y êtes. (Suite des aventures dans Underworld.)

Joss

Je réponds à Vincent (n° 25). Dans la trappe souterraine de Kikekankoi, il faut récupérer l'ampoule qui permet d'utiliser la lampe là où il fait sombre. Attention aux rats. La fiole sera utile. Pour Michel (n° 27) pour faire démarrer la barque il faut dire « rame », la barque avancera alors jusqu'à l'autre bout du lac. Pour descendre dire « laisse barque ». En ce qui me concerne, je n'arrive pas à sortir des grottes. Comment utiliser le delta plane après avoir lu le livre ? Comment utiliser l'échelle de corde ? A quoi servent le seau et le tourne-vis ? Peut-on éliminer le robot ?

Eve

Je suis bloquée dans Mandragore. Comment prendre la clef d'or dans le donjon 7 ? A l'entrée de ce donjon, quelle est la combinaison pour arriver aux trésors ? A partir de quelle salle peut-on revenir au mode carte ?

Jean

En réponse à Pascal (n° 25), dans Le diamant de l'île maudite, pour démarrer l'hélicoptère taper « fait plein », « monte hélico », « décolle hélico ». Dans le Sceptre d'Anubis, comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ?

Jérôme

Je réponds à Rémi (n° 28) dans Le manoir du Dr Génius pour Spectrum. Il faut que tu te procures les objets suivants : la combinaison argentée, la lampe remplie de pétrole, le briquet, le tournevis. Quand tu es dans le hall taper, « nord », « nord », « allume briquet », « allume lampe », « éteint briquet », « répare téléporteur », « enfiler combinaison », « appuie roue ». Quant à moi je suis bloqué dans L'île maudite devant la falaise. Comment se servir de l'anneau et de la corde ?

Un anonyme

Pour Olivier (n° 28), dans F.R.E.E. Au début du jeu taper « sonder mur ». On trouve alors une brique, qui sert à assommer le garde. Ensuite, il n'y a plus qu'à le déshabiller et le fouiller. Pour accéder au premier étage, donner le journal à Mapo, et bien retenir ce qu'il dit.

Pour ma part, j'aimerais savoir comment partir de l'île dans The quest sur Atari.

Paul

Cherche gentille personne pouvant m'aider dans F.R.E.E. J'ai fait sauter le mur mais je suis bloqué dans la pièce grise où l'on arrive avec le passage secret. (Pour ouvrir le passage, il faut faire « arrache goupille » puis « déplace armoire » puis « lance grenade mur ».)

Olivier

Dans F.R.E.E., je me pose beaucoup de questions. Pourquoi ne peut-on pas soulever le bateau ? A quoi servent l'interrupteur et le code trouvés dans les toilettes ? Y a-t-il quelque chose dans la pièce des torches ? Qu'a donc la bouteille ? Que faire devant le cadran où il y a marqué « prêt » ?

Le bateau est une fausse piste ! Et le code est celui d'un coffre, dissimulé derrière une tenture.

ESPACE MICRO

Goal-Computer

32, rue de Maubeuge
75009 Paris - 42.85.25.20
M° Le Pelletier

CENTRE INFORMATIQUE

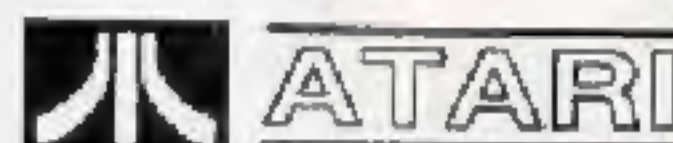
Du 9^e arrondissement



200 1 990 F
64K RAM, 16K ROM, 6809 E
Port série, parallèle et Bus SED = 059 (Unix like)
LECTEUR DISQUE 186K 3 400 F
Manettes 295 F
Nombreux logiciels et accessoires.
Catalogue sur demande.



464 2 690 F/3 990 F
6128 4 490 F/5 990 F
PCW 8256 6 990 F

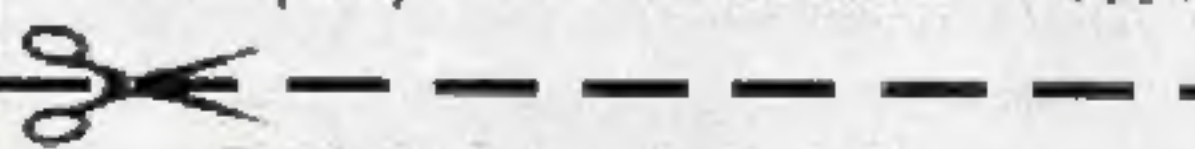


520 ST 9 490 F
Livré avec Basic logo, traitement de texte, traitement graphique, et câble péritel.
+ Arrivages réguliers de nouveautés US.



Modems digitelec pour Apple, Oric, Commodore, Amstrad.

2000 V23 1 490 F
2000 V21/23 1 990 F
2100 V23 2 250 F
2100 V21/V23 2 750 F
(préciser l'ordinateur à la commande)
Modem universel diapason 4 300 F
Apple Tell 5 300 F
KXTELL (IBM) 7 800 F



Expédition dans toute la France

A retourner à : ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge 75009 Paris

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Ville :

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
CB <input type="checkbox"/> - MANDAT <input type="checkbox"/>		Total	

Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F.
Acompte ou règlement total à la commande.